GAME • DÊ UMA FORÇA PARA BOB VIRAR ASTRO DE CINEMA
Abril
R$ 8,95
Ano 6
Nº 307
26/1/2006
RECREIO
RAVE MASTER
Conheça os segredos de Haru e seus amigos e saiba tudo sobre este novo animê
GRÁTIS
FUT LOUCOS
1 jogador
1 lançador superpotente
1 bola especial
JAPATOONS
Fique por dentro dos desenhos japoneses e teste o que você sabe sobre eles
QUADRINHOS
Chicken Little encara uma aventura grudenta
PROMOÇÃO TORCIDA ABRIL NA ALEMANHA
www.RECREIOONLINE.com.br
ISSN 1517-7467
00307
9 771517 746002

AQUI TEM

CAPA DIVULGAÇÃO

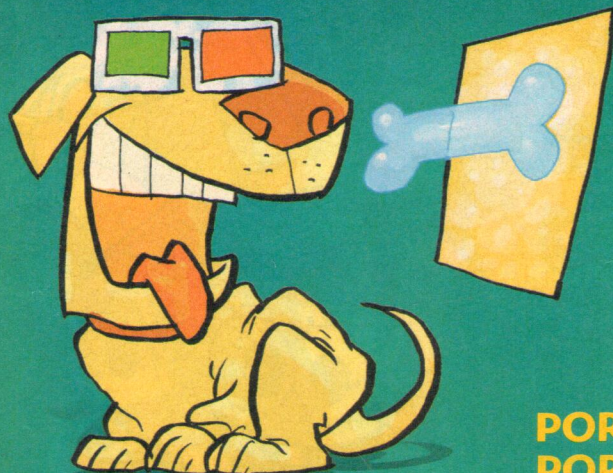
CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902
E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

QUANTO TEMPO UM FOGUETE DEMORA PARA CHEGAR ATÉ A LUA?

Vinícius S. Ferreira, 13 anos
Por e-mail

Depende do tipo de foguete e de combustível utilizado. Usando uma fórmula matemática que considera todas as condições ideais para essa viagem, como segurança e de custo, um foguete demoraria em média 5 dias para atingir a Lua. Quando o homem chegou lá pela primeira vez, na década de 60, as naves levavam 3 dias e meio para fazer o percurso porque gastavam muito mais energia do que seria recomendado.

OS CÃES PODEM VER FILMES EM 3-D?

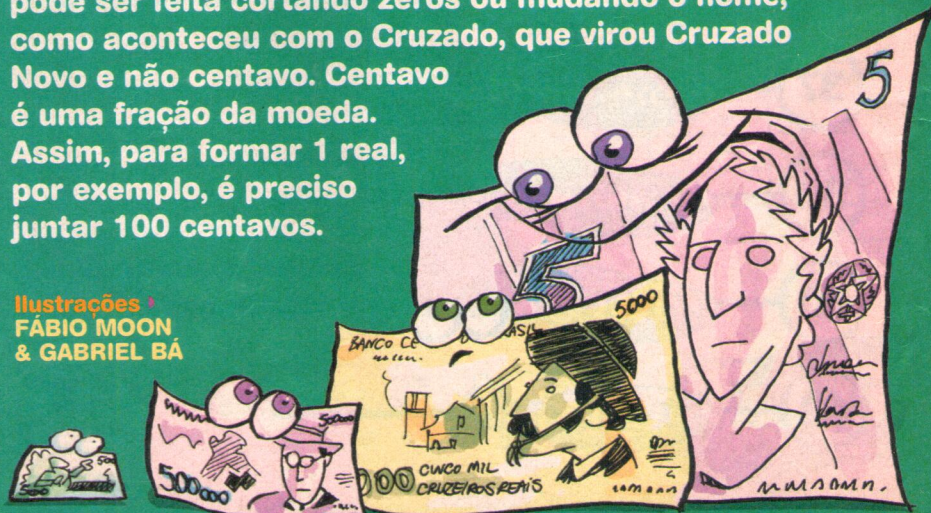
Júlia Figueiredo Pascual
Brasília – DF

Os especialistas não sabem exatamente como os cães enxergam e o que vêem diante de um filme desse tipo. Apesar disso, eles acreditam que o olho desses animais é adaptado para perceber imagens em três dimensões. Assim, desde que estivesse usando óculos especiais, provavelmente um cão também poderia ver as imagens em 3-D de um filme.

POR QUE A MOEDA MUDA? POR QUE O CRUZADO VIROU CENTAVO?

Tales de Mileto
Maracanaú CE

A moeda muda por decisão dos governantes. Geralmente isso acontece quando ela quando começa a valer menos. Por exemplo, se em um ano você paga 1 real por um chocolate e no ano seguinte paga 3 reais, a moeda está se desvalorizando. A troca de moeda pode ser feita cortando zeros ou mudando o nome, como aconteceu com o Cruzado, que virou Cruzado Novo e não centavo. Centavo é uma fração da moeda. Assim, para formar 1 real, por exemplo, é preciso juntar 100 centavos.

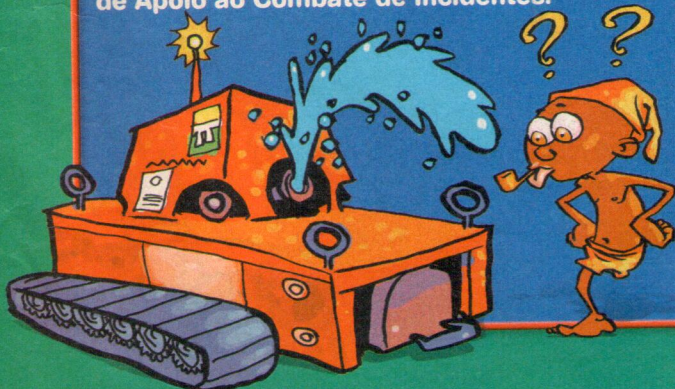
Ilustrações FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ

QUEM DESCOBRIU A ANATOMIA? QUANDO?

Brenda Vilas Boas
Belém – PA

A anatomia é o estudo da estrutura e forma do corpo humano e não foi bem uma descoberta. Ela começou há cerca de 28 mil anos, com homens pré-históricos que desenhavam nas cavernas as suas vivências e as observações do corpo. Os primeiros estudos registrados são os do grego Herófilo e foram escritos entre 300 e 500 antes de Cristo. Mas sabe-se que existiram documentos mais antigos (de até 4 mil anos antes de Cristo), destruídos na Primeira e na Segunda Guerras Mundiais.

CONSULTORIA: JOSÉ HENRIQUE BUSETTI (professor de Anatomia da Faculdade de Medicina do ABC), OTÁVIO LUIZ BOGOSSIAN (pesquisador do Instituto Nacional de Pesquisas Espaciais - INPE), RUTH HELENA DWECK (diretora da Faculdade de Economia da Universidade Federal Fluminense), PÉRCIO DE MORAES BRANCO (geólogo do Museu de Geologia da CPRM – Porto Alegre), JURGEN SCHNELLRATH (pesquisador do Centro de Tecnologia Mineral – MCT/CETEM e JAMES MURDOCH (especialista em canídeos do IUCN e da Universidade de Oxford).

VOCÊ SABIA QUE...

Em Fortaleza, os bombeiros contam com a ajuda do robô SACI para apagar incêndios? Ele é o primeiro robô-bombeiro brasileiro e é capaz de lançar 4,2 mil litros de água por minuto. Seu nome é uma sigla para Sistema de Apoio ao Combate de Incidentes.

QUAIS PAÍSES PRODUZEM MAIS PEDRAS PRECIOSAS?

Giovanna Tezzei
Por e-mail

Não existem dados precisos sobre isso, mas no total há nove grandes províncias gemológicas, que é como são chamadas as regiões que produzem pedras preciosas do mundo:

1. **Mogok, no norte de Mianmar**, que produz rubi, safira e espinélio.
2. **Tailândia, Vietnam e Camboja**, produtores de rubi, safira, zircão e espinélio.
3. **Pala, San Diego e Califórnia, todas nos Estados Unidos**, produtoras de kunzita, turmalina, rosa e morganita.
4. **Índia**, produz rubi, esmeralda, safira, diamante e água-marinha.
5. **Sri Lanka**, que tem rubi, safira, zircão, espinélio, alexandrita e pedra-da-lua.
6. **Madagascar**, produz berilo, turmalina, granada, topázio, esmeralda, cordierita, amazonita, kunzita e feldspato amarelo.
7. **Rússia**, produtora de esmeralda, alexandrita, malaquita, diamante, topázio, lápis-lazúli e turquesa.
8. **Brasil**, que tem água-marinha, quartzo, esmeralda, diamante, turmalina, opala, olho-de-gato, topázio, euclásio, espodumênio, amazonita, sodalita, ágata, ametista e outras.
9. **Austrália**, que produz diamante, opala, rubi, berilos, topázio, turmalinas e ouro.

JORNAD

Texto JULIA MOIÓLI
Design ANDREIA NALIATO

Conheça o novo animê Rave Master e embarque numa aventura cheia de mistério para salvar o mundo.

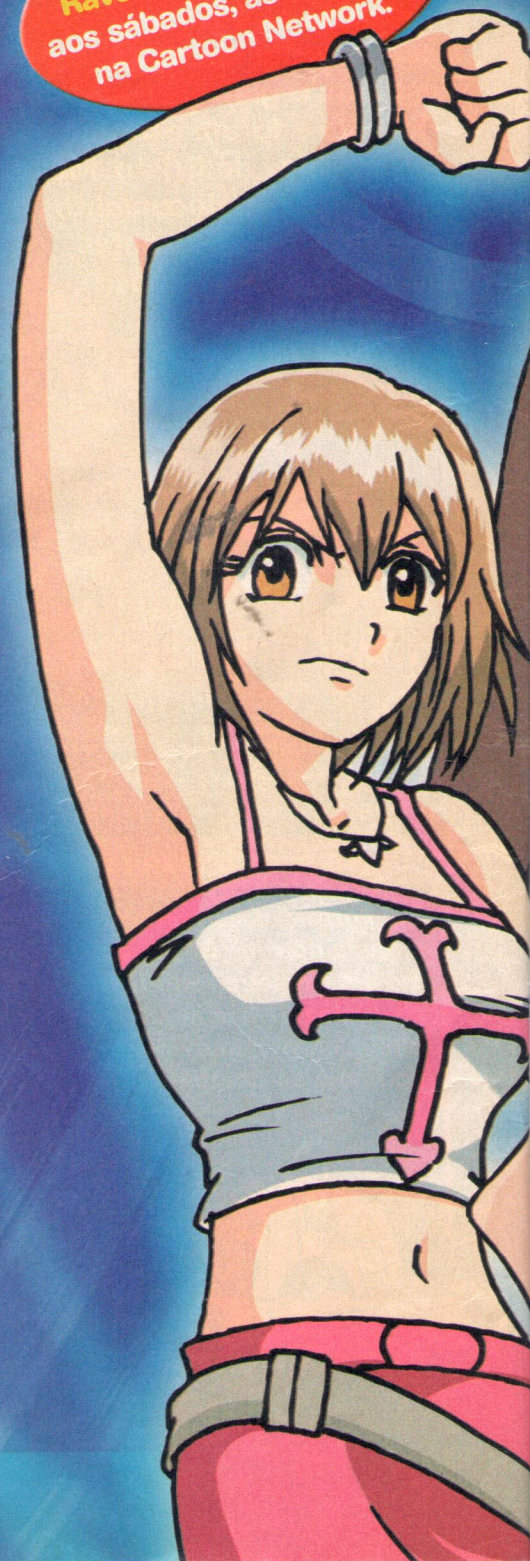
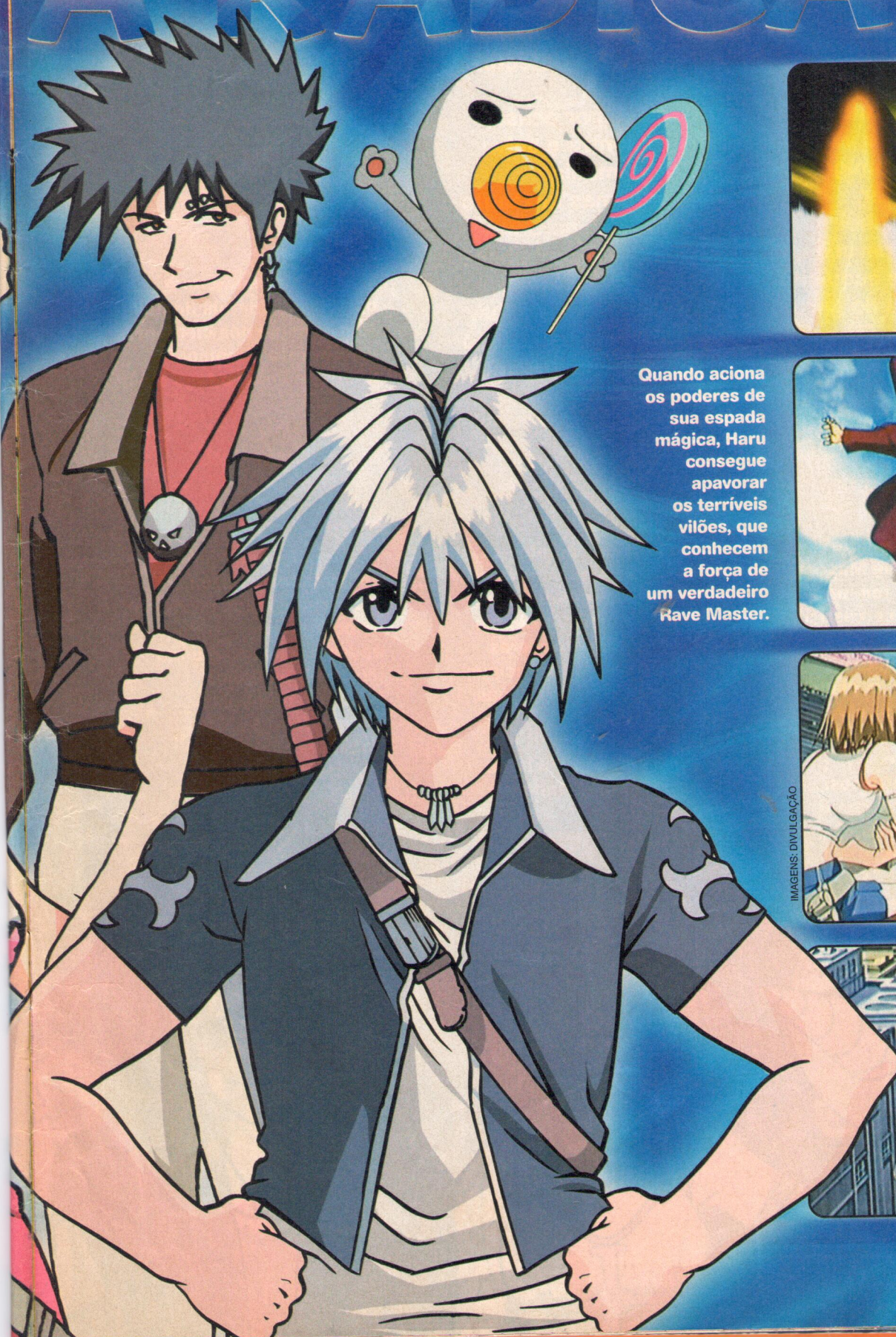
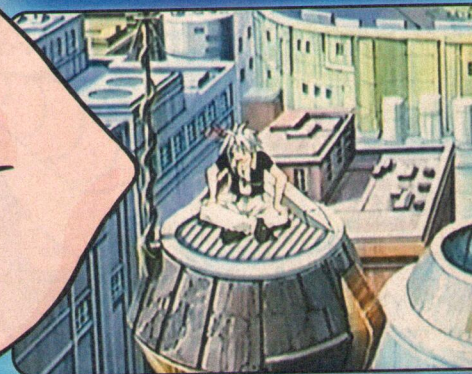
Imagine que você está curtindo seu passatempo preferido, quando surge um ser bizarro e diz que é sua vez de salvar o mundo. Muito estranho, não é? Pois foi isso que Haru Glory pensou quando tirou Plue do mar, durante uma pescaria.

O garoto de 16 anos, que vive numa ilha chamada Garage Island, tira do mar uma criatura branca com nariz em forma de cone. Para completar, leva o maior susto ao descobrir sua enorme responsabilidade! Afinal, ele é apenas um cara normal. Ou talvez não seja bem assim...

Haru fica sabendo que há 50 anos houve uma guerra terrível entre as forças da Rave e vilões do mundo das sombras. O líder da turma do bem, conhecido como Rave Master, era um homem sábio e forte chamado Shiba. Ele pensou ter eliminado as forças do mal ao destruir o que pensava ser a última Pedra da Sombra, mas foi surpreendido por uma explosão que destruiu um décimo do planeta. Na mesma explosão, as pedras mágicas Rave foram espalhadas por vários lugares da Terra.

Quando Haru encontra Plue, a mascote de Shiba, descobre que tem o poder de um Rave Master. Agora precisa encontrar as pedras e destruir a Guarda da Sombra, uma turma que quer dominar o poder da Rave e o que restou do Universo. O garoto recebe também a espada mágica de Shiba, o Rave Master anterior, e vai ter de aprender a ser um verdadeiro herói.

Apesar de impulsivo e cabeça-dura, o novo Rave Master tem uma personalidade forte, não teme o perigo e é muito leal aos amigos. Ele vai se aventurar em novos lugares e encarar inimigos para garantir a paz no mundo. No caminho, vai se deparar com mistérios e entender os motivos do desaparecimento de seu pai, no passado.

O desenho Rave Master é exibido aos sábados, às 14 horas, na Cartoon Network.

A RADICAL

Quando aciona os poderes de sua espada mágica, Haru consegue apavorar os terríveis vilões, que conhecem a força de um verdadeiro Rave Master.

IMAGENS: DIVULGAÇÃO

Trabalho em equipe

Junto com sua nova missão, Haru ganha parceiros importantes, que vão provar sua lealdade e amizade. Um deles é Musica, que teve sua família destruída pela turma da Sombra e se torna o melhor amigo do novo Rave Master.

Outro companheiro é Plue, que mais parece um boneco de neve esquisito, mas será o guia do garoto em sua jornada. Ele sabe tudo sobre a guerra anterior, conhece o poder das pedras mágicas e da espada do Rave Master e, apesar de não falar, é inteligente e tem uma sensibilidade especial para detectar encrencas.

E quase por acaso, Haru encontra e salva Elie, uma menina divertida, mas um tanto confusa, que perdeu a memória e não conhece seu próprio passado. Ela decide acompanhar o garoto em sua missão para viver uma grande aventura.

TURMA DO MAL

SIEG HART

Trabalha para Shuda e os outros generais do mal. Tem domínio dos elementos da natureza e manipula a terra, a água, o fogo e o ar.

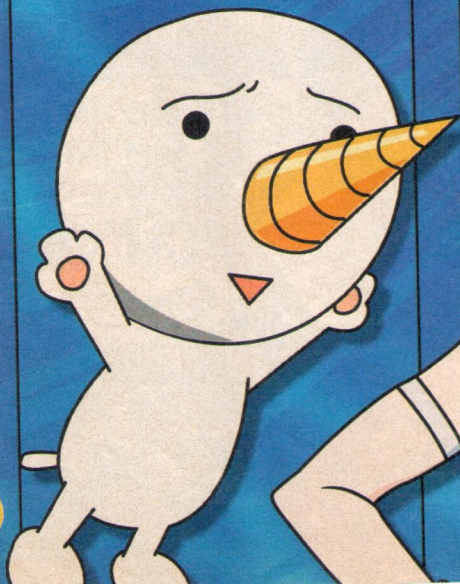
DEFENSORES DO BEM

PLUE

Essa estranha mascote acompanha o Rave Master, adora pirulitos e tem um senso de humor sarcástico. É um guia confiável e o único que pode ajudar Haru a encontrar as pedras Rave para salvar o mundo.

Espécie ▸ provavelmente é um cão mutante.

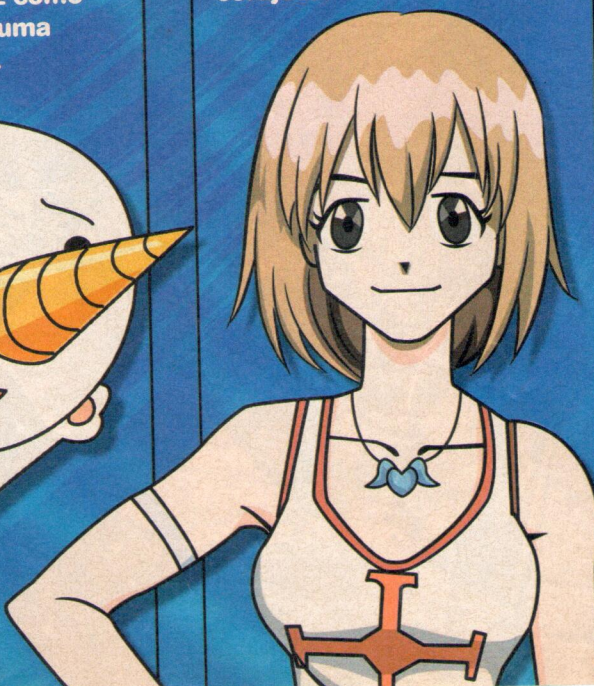
Idade ▸ mais de 50 anos.

Poder ▸ usa o nariz como ferramenta e tem uma intuição poderosa.

ELIE

É uma menina bonita e animada, mas se irrita com facilidade. Adora usar roupas da moda, e depois de descobrir os poderes de Haru, resolve participar da missão e mostrar suas habilidades.

Espécie ▸ humana.

Idade ▸ cerca de 16 anos.

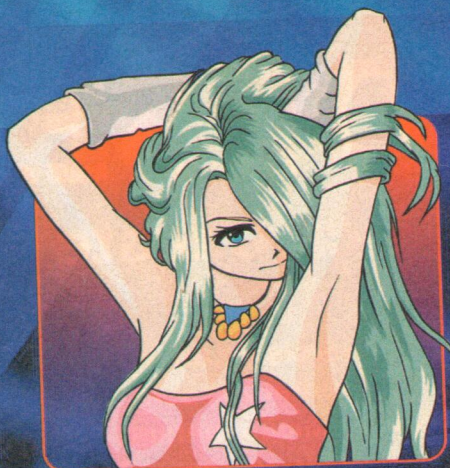
Poder ▸ é uma lutadora corajosa.

HARU GLORY

Não tem lá muito jeito de herói, mas assume a responsabilidade de reunir as pedras mágicas que poderão salvar o mundo de forças malignas.

Espécie ▸ humana.

Idade ▸ 16 anos.

Poder ▸ é habilidoso, inteligente e tem uma espada mágica.

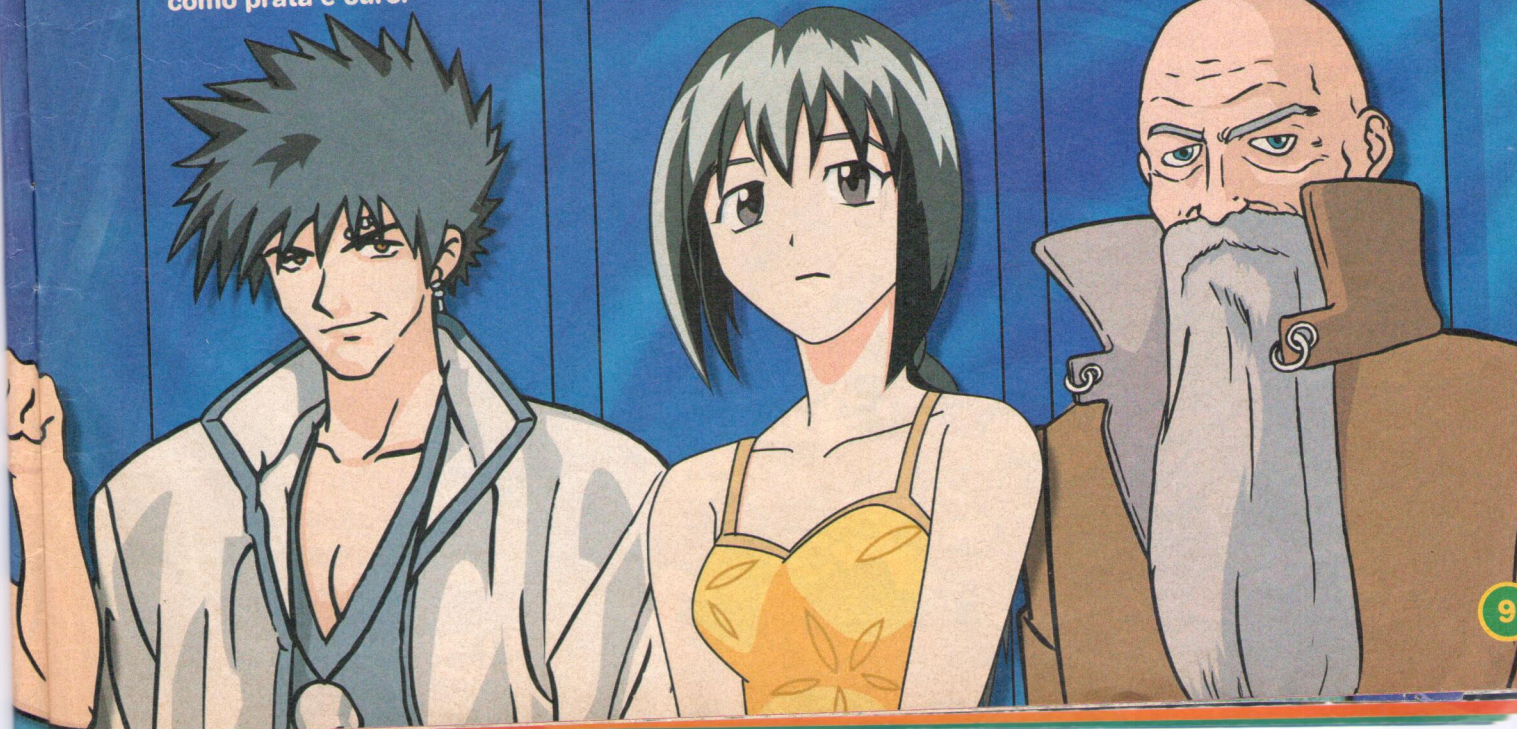
SHUDA
Comanda a Guarda da Sombra, que deseja dominar o mundo. Quer pegar o novo Rave Master e conquistar o poder da Rave.

REINA
Uma das comandantes das forças malignas, usa sua beleza para enganar os mais distraídos e conseguir informações preciosas.

BELIAL
Outro dos chefões da sociedade do mal. Quer usar seus sinistros poderes para acabar com as pedras e destruir os humanos.

MUSICA
Sua família toda foi eliminada por uma turma de vilões e ele se junta a Haru para vencer essa turma e ajudar o amigo.
Espécie humana.
Idade 18 anos.
Poder É uma espécie de alquimista que sabe como transformar materiais como prata e ouro.

CATTLEYA GLORY
A irmã de Haru, que se preocupa muito com ele e fica em dúvida se o garoto deve seguir sua jornada, mesmo sabendo que o mundo está em perigo.
Espécie humana.
Idade 20 anos.
Poder não tem dons de magia, mas é a grande protetora do irmão.

SHIBA
É o Rave Master anterior, que fez de tudo para vencer as forças do mal há 50 anos. Ele retorna para explicar o que ocorreu no passado e entregar a espada e a mascote a Haru.
Espécie humana.
Idade desconhecida.
Poder sabedoria e domínio da espada mágica.

IMAGENS: DIVULGAÇÃO

TESTE

DESENHOS

Faça o teste e veja o que sabe

1 O nome animê se originou de que palavra em inglês:

- A *Animal*, porque as primeiras histórias eram sobre bichos falantes.
- B *Animation*, que quer dizer animação ou desenho animado.
- C *Animatics*, que são robôs animados.

2 Por que personagens japoneses têm olhos grandes?

- A Para ver melhor.
- B Para expressar suas emoções.
- C Porque são mais fáceis de desenhar.

Puxa, que lentes de contato legais!

3 Heróis de animês costumam ser:

- A Pessoas comuns que estudam, trabalham e convivem com familiares e amigos.
- B Seres com poderes incríveis que podem voar e desaparecer.
- C Personagens de outro planeta.

4 Qual alternativa tem só personagens de animês?

- A Vegeta, Kenshin e Peter Parker.
- B Docinho, Hagome e Mestre Kame.
- C Seya, Ash e Kenshin.

5 As expressões dos personagens dos animês e dos quadrinhos japonesas são:

- A Bem discretas.
- B Sempre iguais.
- C Exageradas.

6 Nos quadrinhos japoneses, os balões devem ser lidos:

- A Da direita para esquerda.
- B Da esquerda para direita.
- C Em voz alta, para reproduzir os sons como BAM!, POF!, SOC! e ZZZZZ.

7 Os animês se parecem mais com:

- A Os desenhos de super-heróis.
- B Os programas sobre bichos.
- C Novelas, pois têm vários capítulos.

8 Como são chamadas as histórias em quadrinhos japonesas?

- A Mugá.
- B Mangá.
- C Mongá.

9 Como são as histórias dos desenhos japoneses?

- A Cada episódio traz uma aventura completa.
- B Curtas e com poucos personagens.
- C Cada episódio é continuação do anterior.

Texto ▸ CRISTIANE YAMAZATO
Ilustrações ▸ JEAN GALVÃO

E QUADRINHOS

sobre animês e mangás.

10 A maioria dos personagens japoneses:

- A Envelhece com o passar do tempo.
- B Fica sempre jovem e amplia seus poderes.
- C Viaja para conhecer outros países.

11 Muitos animês são baseados em:

- A Desenhos animados.
- B Fábulas européias.
- C Histórias em quadrinhos.

12 As revistas em quadrinhos no Japão são:

- A Em preto-e-branco, com muitas páginas
- B Supercoloridas.
- C Pequenas, para se ler no ônibus.

13 Qual foi um dos primeiros animês de sucesso no Brasil?

- A A Princesa e o Cavaleiro.
- B Castelo Rá-Tim-Bum.
- C Pokémon.

14 No Japão há mangás de vários tipos. Os chamados de *shonen* têm muita ação e são lidos por:

- A Estudantes.
- B Meninos.
- C Adultos.

15 Há quadrinhos para meninas, que são chamados de:

- A *Girl power animês.*
- B *Shojo.*
- C Mangás Superpoderosos.

RESULTADO

1B; 2B; 3A; 4C; 5C; 6A; 7C; 8B; 9C; 10A; 11C; 12A; 13A; 14B; 15B.

De 0 a 4 pontos
Seu conhecimento sobre o tema não é muito grande. Talvez você curta mais outros desenhos e gibis, mas se quiser saber mais sobre animês e mangás fique de olho na internet, em revistas e na TV.

De 5 a 8 pontos
Até que você entende bastante do assunto. E depois de fazer o teste aprendeu ainda mais sobre os desenhos e revistas que já curte. Convide seus amigos para fazer o teste e compare os resultados.

De 9 a 15 pontos
Uau! Você sabe tudo sobre mangás e animês. Já que é fã de quadrinhos e desenhos japoneses, que tal começar a criar suas próprias histórias e personagens? Solte a imaginação e divirta-se!

FIQUE LIGADO

Texto ▶ CRISTIANE YAMAZATO
Design ▶ FABIO BERTOLOZZI

MUNDO ANIMÊ

É fácil reconhecer um desenho japonês: os personagens têm olhos grandes, cabelos malucos e as histórias são cheias de ação e reviravoltas.

Rave Master, Yu-Gi-Oh! e Cavaleiros do Zodíaco são exemplos de animês, que é como são chamadas as animações no Japão. Aqui, muita gente também usa essa palavra.

E sabe por que os olhos de todo mundo são grandes nos animês? É que os japoneses acham que eles transmitem emoção. Os artistas fazem seus personagens assim para que a gente possa identificar rápido o que estão sentindo. E há outro truque para destacar os olhos: o nariz e o queixo costumam ser pequenos.

E é legal reparar também na boca das pessoas, que vive em movimento: fica enorme se o personagem ri e chega a sumir ou virar um pontinho quando há alguma dúvida, tristeza ou decepção. Esse estilo de desenho surgiu nos quadrinhos japoneses e acabou virando sucesso nos animês.

HISTÓRIA EMPOLGANTE

Quem acompanha uma dessas aventuras sabe como é chato perder um capítulo de animê. Isso porque os desenhos têm uma seqüência e quase sempre a história continua no próximo episódio.

Uma série de animê pode até durar anos, mas sempre tem um final. E é bem diferente das histórias de outros desenhos, em que os heróis, como o Super-Homem e o Batman, parecem ter sempre a mesma idade. O tempo passa para os personagens dos animês. Em Dragon Ball, por exemplo, Goku começa criança, se torna adulto, se casa e tem filhos antes de ficar velhinho.

Além disso, muitos heróis de animê não têm superpoderes ou acessórios especiais. São pessoas comuns, que vão à escola, têm amigos e família e por algum motivo especial, recebem a missão de desvendar mistérios e salvar o mundo.

Esse tipo de aventura faz tanto sucesso pelo mundo, que surgiram desenhos com um estilo parecido, criados por desenhistas de outros países. É o caso de As Meninas Superpoderosas e Os Padrinhos Mágicos, por exemplo, que são feitos nos Estados Unidos.

ILUSTRAÇÕES: DIVULGAÇÃO

DOS QUADRINHOS PARA A TV

A maioria dos animês surge a partir de histórias conhecidas no Japão como mangás. Alguns exemplos são Astro Boy, Sakura Card Captors e Samurai X. Os japoneses são superfãs de quadrinhos e fazem mangás para todas as idades e de todos os gêneros. Veja como são as revistas.

Os mangás são desenhados em preto-e-branco e impressos em papel de jornal. Como são muitos capítulos, assim a revista fica mais barata e todos podem colecionar.

Há muitos sons nas histórias. Eles são indicados por palavras chamadas omomatopéias. Um armário que se abre faz *nhec*, um livro que é posto sobre a mesa faz *pam!* e por aí vai. Essas palavras são escritas com uma letra menorzinha e dão uma graça especial às cenas.

A história é lida de trás para frente, e os balões, da direita para esquerda.

Várias páginas têm só imagens e mostram mudanças no cenário e na expressão dos personagens.

Muitas cenas da história são mostradas de vários ângulos diferentes, o que dá mais impressão de movimento ao leitor.

ZZZZZZZ

Texto ▸ JULIA MOIÓLI
Design ▸ FÁBIO BERTOLOZZI

LONGA SONECA

O coala parece um bichinho de pelúcia quando dorme. Ele fica em cima dos eucaliptos e se agarra nos galhos com os braços fortes e as mãos grandes para não cair. Ele procura uma posição bem confortável, pois passa quase o dia todo dormindo. Fica acordado no máximo por 4 horas, porque as folhas de eucalipto que come não têm muitos nutrientes e ele precisa economizar toda a energia que puder.

NO MAIOR SOSSEGO

Quando bate aquele sono, o leão não escolhe muito o lugar em que vai dormir. Ele deita no chão de lado ou se estica em cima de um galho de árvore e fica lá, supertranqüilo. Como são grandes predadores, sem inimigos naturais, não precisam ficar alertas, pois não correm riscos enquanto dormem. Afinal, quem é que vai se meter com eles?

ZZZZZ...

ELA NÃO PARA

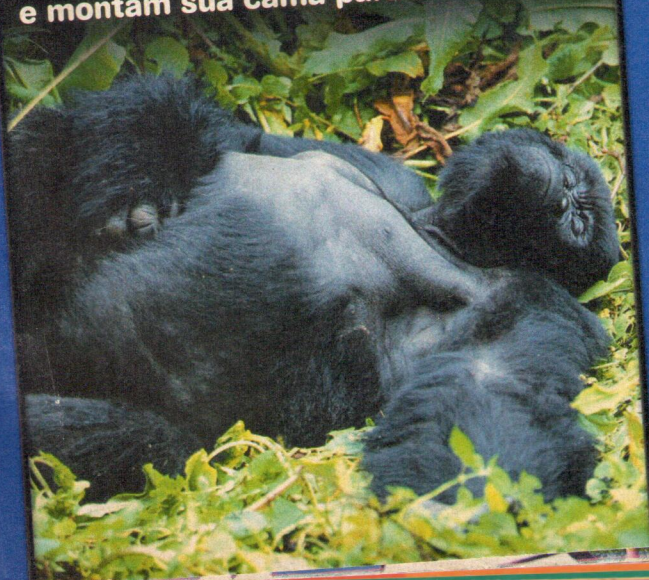
A foca fica de lado, para dormir no solo ou na água. No mar, mantém o focinho para fora para respirar enquanto uma de suas nadadeiras se movimenta sem parar para que a foca não afunde durante o sono.

É UM CI?

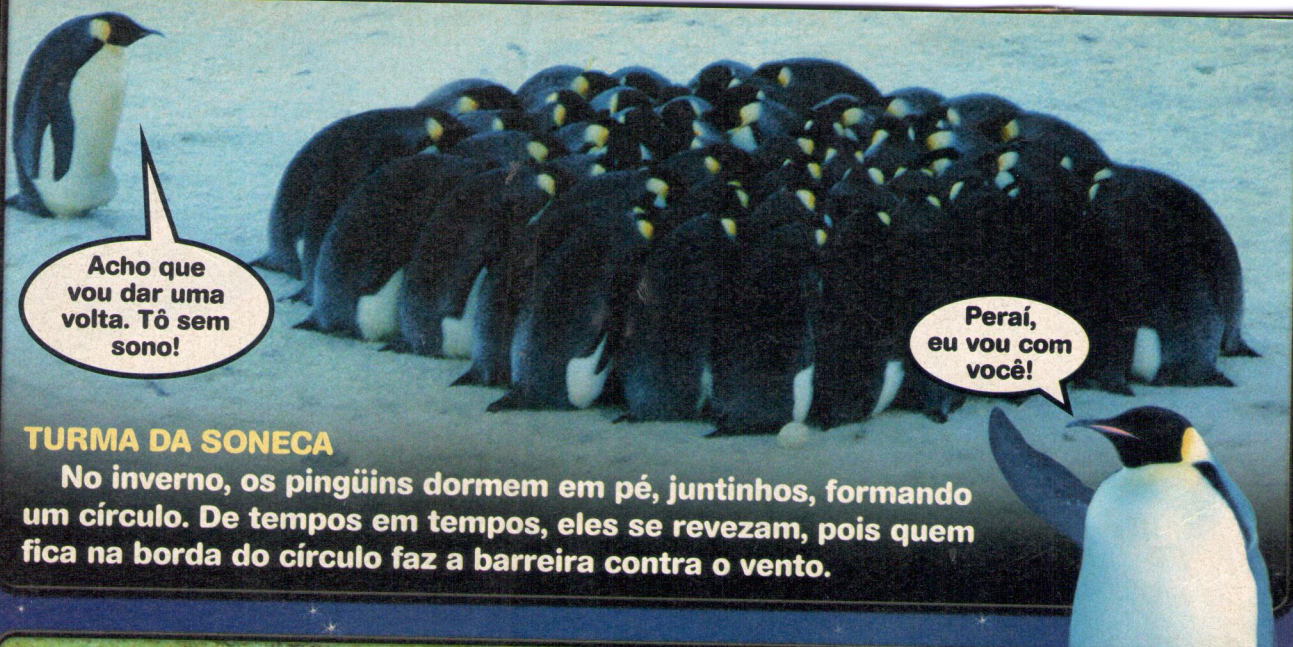
O ingo dorm oiado numa na só. Fi as parte as da ág oloca uma emba o corpo e a ca no meio enas. Para e so é fácil! É seu corpo ptado para s librar assim da por ci r relaxad sim ele des uma perna a vez.

FOTOS: MINDEN PICTURES/STOCK PHOTOS

COLCHÃO NATURAL

O gorila faz ninhos parecidos com camas usando folhas e galhos. Com tudo arrumado, eles se ajeitam no macio e caem no sono. Todas as noites procuram um novo lugar e montam sua cama para descansar.

BEM E OS

Para rto da superfície, os golfi ormem, mas mantém metade ebro funcionando, pois pre estar conscientes para respirar os ficam abertos e às vez fecham apenas um.

Canta pra eu dormir?

TURMA DA SONECA

No inverno, os pingüins dormem em pé, juntinhos, formando um círculo. De tempos em tempos, eles se revezam, pois quem fica na borda do círculo faz a barreira contra o vento.

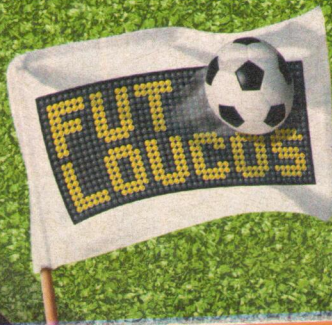
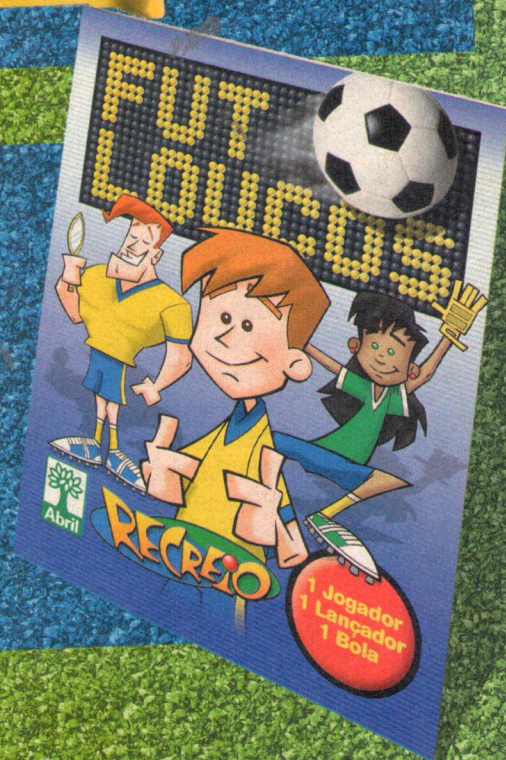
FOTO:DIVULGAÇÃO

HORA DE DEITAR

Graças a seus tendões fortes e ligamentos especiais, o cavalo pode dormir em pé, relaxando os músculos das pernas da frente. Assim, está pronto para fugir se algum perigo aparecer. Ele só se deita quando se sente muito seguro.

FOTOS:CORBIS/STOCK PHOTOS

SEMPRE ALERTA

A girafa costuma dormir em pé, pois com o seu pescoção, tem dificuldade em se levantar depressa. A forma do corpo dá o equilíbrio para que ela possa descansar. Se ouvir um ruído, sai correndo. A girafa só se deita se está longe de predadores, ou se é filhote e tem a proteção dos pais.

Entre em campo com Juca Muralha, mais um jogador da turma dos FutLoucos.

NOVO FERA NO TIME

Design ELISABETE NAGAHAMA E ROGÉRIO MAROJA

Você acaba de ganhar Juca Muralha, um craque que reforça a defesa e ainda faz bons lançamentos. Encaixe o lançador no Juca, treine alguns lances e chame a turma para brincar.

1) Monte a trave e posicione-a no campo ou sobre uma mesa.

Veja as fichas de todo o time no site www.RECREIOONLINE.com

2) Forme uma dupla com um amigo e sorteiem quem será o atacante e quem será o defensor. O atacante escolhe um lançador e um personagem. O defensor posiciona o goleiro Nico no gol e escolhe um ponto para fixar o outro jogador, que vai proteger o gol, formando a barreira.

3) O atacante se posiciona, lança a bola 5 vezes e anota seu placar. Em seguida, os dois participantes trocam de posição nas jogadas. Comparem o saldo de gols de cada um. Se quiserem, façam campeonatos juntando várias duplas, com disputas entre os melhores do grupo.

JUCA MURALHA

PERSONALIDADE
Amigo de todos e bem-humorado, é considerado o cara com mais espírito de equipe do time.

PONTOS FORTES
Tem uma resistência física impressionante e é um excelente marcador.
É fera em roubar bolas.

PONTOS FRACOS
Não arrisca chutes no gol.

TIPO DE CHUTE
Forte, rasteiro e pode ir em qualquer direção.

LANÇADOR ESPECIAL

Você ganhou junto com esta edição uma bola diferente, mais veloz e fácil de direcionar, e um lançador em forma de raio, que garante chutes fortes e certeiros. Os lançadores diferentes permitem variar as jogadas. Experimente usar o novo lançador com os seus jogadores e confira.

NÃO SE ESQUEÇA

Na edição 305, a revista RECREIO trouxe uma trave, o goleiro Nico Frangueiro, o jogador Tomi Achando, um lançador e uma bola. Com a sua coleção completa, a brincadeira vai ficar mais divertida. Para obter edições anteriores é só falar com o seu jornaleiro.

Mergulhe na Fenda do Biquíni e participe de uma divertida aventura.

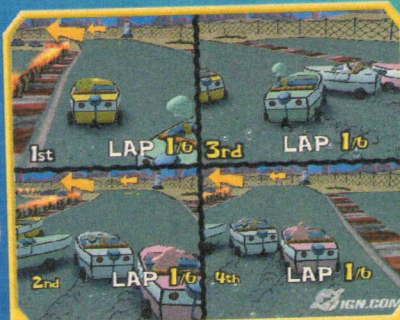
Texto THIAGO PARIJIANI

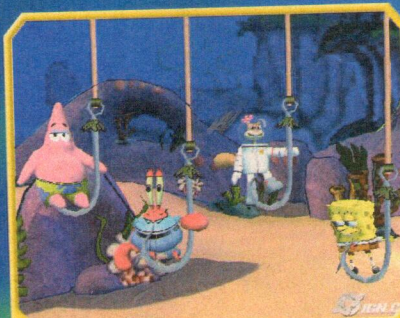
BOB É UM SUCESSO!

A turma da Fenda do Biquíni está na maior agitação, desde que descobriu que um episódio do seriado *Homem-Sereia e Mexilhãozinho* será gravado por ali.

Em **SpongeBob: Lights, Camera, Pants!**, lançado para GameCube, PlayStation 2, Xbox e PC, os moradores da Fenda estão loucos para ver seus ídolos e quem sabe participar das filmagens.

Você escolhe Bob Esponja, Patrick, Sandy Bochechas, Lula Molusco ou Sr. Sirigueijo, e entra numa maratona com 32 minigames que vai selecionar quem deve contracenar com os atores principais do seriado.

Fique atento aos desafios e trabalhe em equipe. Vale a pena também convidar os seus amigos para uma disputa em multiplayer e se divertir com as histórias de cada personagem. O melhor de tudo é que mesmo o perdedor tem um final bem engraçado.

Fuja das fechadas e mantenha sua lancha na pista para ser o mais rápido e ganhar pontos.

Trabalhe em dupla. Nesta etapa vence a equipe que preparar mais hambúrgueres de siri.

Fique atento para pescar os objetos e se sair melhor do que os concorrentes.

Nessa escalada, seja rápido ao apertar botões, mas cuidadoso para não escorregar.

Aperte os botões corretos quando brilharem na tabela e acerte um solo de guitarra.

Disney
o galinho
chicken little
NÃO SEI O QUE É PIOR... PERDER A AULA OU CONSEGUIR CHEGAR A TEMPO!
EEEEEEH!
PROBLEMAS GRUDENTOS
POF!
DE NOVO LUTANDO CONTRA SEU VELHO INIMIGO, LITTLE?
DETESTO CHICLETE GRUDADO NO CHÃO! MAS TENHO UM PLANO!
© DISNEY

VOU FICAR SEM A GRANA DO LANCHE, MAS VOCÊ PODE COMPRAR UNS REFRIS COM BASTANTE GÁS?
CLARO!
VALEU! AGORA É SÓ COLOCAR NAS COSTAS...
...CHACOALHAR BEM E...
SE A GENTE AJUDAR, NÃO FICA MAIS FÁCIL?
SÓ MAIS UM POUCO! ACHO QUE TÁ SOLTANDO!

AAAAHH!
QUE POUSO FORÇADO!
CARTAS
OPS!
POP!
AARGH!
VUUSHH!
URGH!
EI!
AI! ACHO QUE ESTE É O CARRO...
POP!

...DO DIRETOR
DA ESCOLA!
CORRAM!

FOI DIRETO
PRO GINÁSIO!

EU VI
VOCÊ, LITTLE!
VOLTE AQUI!

SORTE QUE
O GINÁSIO TÁ EM
REFORMA E NÃO TEM
NINGUÉM AQUI!

COLA

PRONTO!
PODE SAIR!
NÃO DÁ,
PESSOAL!
AH, NÃO!
VAMOS LÁ DE
NOVO!
SÓ MAIS
UM POUCO!
COLA
HÃ?
ENTÃO ELE
ESTAVA NO
GINÁSIO?

VOCÊS VIRAM O LITTLE?
NÃO, SENHOR!
ACHO QUE ME ENGANEI!
SE O VIREM, PEÇAM QUE VENHA À MINHA SALA!
BLUB!
AINDA BEM QUE ELE NÃO OLHOU PRA CIMA! O CHICLETE SALVOU VOCÊ, LITTLE!
EU IA FICAR MAIS FELIZ...
...SE CONSEGUISSE DESCER DAQUI!
NÃO SEI COMO DIZER, MAS ESTOU COM UM PROBLEMINHA TAMBÉM!
OOOH!
BLUB!
COLA
FIM

promoção torcida abril na alemanha.

o próximo convocado pode ser você.

- PEDALADA = AUSTRICKSEN
- DRIBLE DA VACA = DRIBBLEKÜNSTLER
- BRASIL HEXACAMPEÃO = BRASILIEN SECHSFACH WELTMEISTER

Almap BBDO

Participe da promoção Torcida Abril na Alemanha. São 5 sorteios, 1 por mês, cada um valendo 3 viagens (com acompanhante) para a Alemanha e 6 TVs de tela plana. E, em maio, ainda acontece um sorteio especial: mais 3 viagens (com acompanhante) para a Alemanha e 6 TVs de plasma.

Não fique no banco de reservas. Quanto mais cartas você enviar, mais chances tem de ganhar.

36 viagens (18 viagens com acompanhante)

30 TVs tela plana 32"

6 TVs de plasma 4

- Promoção válida até 05/05/06.
- CA CAIXA nº 6-0577/2005.
- O regulamento completo e a relação dos produtos desta promoção você encontra no site www.torcidaabril.com.br.

Apoio:

Para participar, recorte o selo ao lado, junte com mais 2 selos e responda:

"Qual editora leva você para a Alemanha?"

e envie os 3 selos para a Caixa Postal 11856 São Paulo – SP, CEP 05049-970, junto com seus dados (nome, RG e telefone). Você encontra mais selos nos anúncios das revistas participantes da promoção.

PASSATEMPO
Fique de olho
Ilustração SANDER
Ajude o cientista a sair desta encrenca.
Doutor, afinal onde estão os dois intercomunicadores iguais?
R
R
Resposta na página 42.
37

Participe mandando a sua piada para:
Revista RECREIO
Seção Piadinhas
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar • São Paulo - SP
CEP 05425-902

Entre em contato com a gente:

Atendimento ao leitor
Tel.: (11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)
Fax: (11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet

Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br

Faça sua assinatura e não perca nenhuma edição da RECREIO
Ligue para:
59TZ **Grande São Paulo**
3347-2121
Demais localidades
0800-701-2828

Piadinhas

Quem é que nunca toma chuva, mesmo no meio do mato?
O cogumelo, que já tem guarda-chuva embutido.
Adilson Castro Azevedo
Por e-mail

O que deixa qualquer um com o cabelo em pé?
O gel.
Ricardo Tekemoto, 10 anos
São Paulo – SP

O que é um pontinho amarelo no congelador?
Um grão de milho esquiando.
Letícia Godo
Por e-mail

Qual é o esporte preferido dos cantores?
Lançamento de disco.
Amanda Toledo Vian
Brasília – DF

Quem é o pai da turma Disney?
O Paiteta.
José Henrique Faria
Cuiabá – MT

O que dá o cruzamento de uma minhoca com um porco-espinho?
Um arame farpado.
Paulo Naville Franco
Paranaguá – PR

Por que a roda do metrô não pode ser de borracha?
Para não apagar a linha!
Leonardo Heilmar Jurado, 9 anos
Bauru – SP

Como se faz para todo o mundo ficar quieto?
Tirando a letra N.
Davi Cacosi Junior, 8 anos
Ouro Preto – MG

Fundador: VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Editor: Roberto Civita
Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), José Roberto Guzzo, Maurizio Mauro
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Diretor Secretário Editorial e de Relações Institucionais: Sidnei Basile
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright

Diretor-Geral: Jairo Mendes Leal
Diretor Superintendente: Luiz Felipe D'Avilla
Diretor de Núcleo: René Agostinho

Diretora de Redação: Gisleine Carvalho
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editora Especial: Mônica Pina
Editores: Cláudio Fragata e Cristiane Yamazato
Repórteres: Julia Moióli e Noêmia Lopes
Designers: Andrea Naliato, Fabio Bertolozzi e Rogério Maroja
Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo
Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira
Consultoras Pedagógicas: Lídia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaun
Colaboraram nesta edição: Anderson Faria e Elisabete Nagahama (arte), Daniel Niewenhuizen (texto) e Dóris Fleury (revisão)

NÚCLEO DE INTERNET JOVEM
Redatora-Chefe: Goretti Tenório
Editor Assistente do Site RECREIO: Eduardo Perácio
Editora Assistente: Fabiana Miolo
Webmasters: André Luiz Pereira e Denis V. Russo
Estagiário: Fabiane Zambon

www.recreionline.com.br

Apoio Editorial: Beatriz de Cássia Mendes, Carlos Grassetti **Serviços Editoriais:** Wagner Barreira **Depto. de Documentação e Abril Press:** Grace de Souza **Correspondente Internacional:** Ruth de Aquino

PUBLICIDADE CENTRALIZADA Diretores: Mariane Ortiz, Sandra Sampaio, Sérgio R. Amaral **Executivos de Negócio:** Eliane Pinho, Letícia Di Lallo, Maria Luiza Marot, Marcelo Cavalheiro, Marcelo Dória, Nilo Bastos, Pedro Bonaldi, Robson Monte, Rodrigo Toledo, Sueli Cozza, Vlamir Aderaldo, Wlamir Lino **PUBLICIDADE REGIONAL Diretor:** Jacques B. Ricardo **PUBLICIDADE RIO DE JANEIRO Diretor:** Paulo Renato Simões **PUBLICIDADE UN CULTURA JOVEM Gerente de Publicidade:** Fernando Sabadin **Executivos de Negócio:** Analucia Bertola, João Eduardo Dias, Larissa Ceravolo, Luiz Carlos Rossi, Luis Fernando Lopes, Rogério Ponce de Leon (RJ), Vera Robles Reis **Gerente de Classificados:** Marco Bulara **MARKETING E CIRCULAÇÃO Gerente de Marketing:** Valeska Scartezini **Consultor de Negócios:** Tiago Afonso **Assistente de Marketing:** Eduardo Dias **Gerente de Circulação Avulsas:** Francisco Anselmo **Gerente de Circulação Assinaturas:** Bárbara Miklasevicius **PLANEJAMENTO, CONTROLE E OPERAÇÕES Diretor:** Auro Iasi **Gerente:** André Vasconcelos **Consultora:** Marina Bonagura **Processos:** Roberto Faccio, Jessica Ramires **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávalos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel. (11) 3037-2000, fax (11) 3037-5396 **Publicidade São Paulo** www.publiabril.com.br **Classificados** tel. 0800-7012066, Grande São Paulo tel. 3037-2700 **ESCRITÓRIOS E REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE NO BRASIL: Central-SP** tel. (11) 3037-6564 **Bauru** Gnottos Mídia Representações Comerciais, tel. (14) 3227-0378, e-mail: gnottos@uol.com.br **Belo Horizonte** tel. (31) 3282-0630, fax (31) 3282-0632 **Blumenau** M Marchi Representações, tel. (47) 329-3820, fax (47) 329-6191 **Brasília** Escritório: tels. (61) 3315-7554/55/56/57, fax (61) 3315-7558; Representante: Carvalhaw Marketing Ltda., tels (61) 3426-7342/223-0736/225-2946/223-7778, fax (61) 3321-1943, e-mail: starmkt@uol.com.br **Campinas** CZ Press Com. e Representações, telefax (19) 3233-7175, e-mail czpress@czpress.com.br **Campo Grande** Josimar Promoções Artísticas Ltda. tel. (67) 382-2139 e-mail: jairo_ galvao@hotmail.com **Cuiabá** Fênix Propaganda Ltda., tels (65) 9235-7446/9602-3419, e-mail: lucianooliveir@uol.com.br **Curitiba** Escritório: tel. (41) 3250-8000/8030/ 8040/8050/8080, fax (41) 3252-7110; Representante: Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax (41) 3234-1224, e-mail: viamidia@viamidiapr.com.br **Florianópolis** Interação Publicidade Ltda. tel. (48) 232-1617, fax (48) 232-1782, e-mail: fgongonio@interacaoabril.com.br **Fortaleza** Midiasolution Repres. e Negoc. em Meios de Comunicação, telefax (85) 3264-3939, e-mail: midiasolution@midiasolution.net **Goiânia** Middle West Representações Ltda., tels. (62) 215-5158, fax (62) 215-9007, e-mail: publicidade@middlewest.com.br **Joinville** Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax (47) 433-2725, e-mail: viamidiajoinville@viamidiapr.com.br **Manaus** Paper Comunicações telefax (92) 3233-1892/6656, e-mail: paper@internext.com.br **Maringá** Atitude de Comunicação e Representação, telefax (44) 3028-6969, e-mail: m.atitude@uol.com.br **Porto Alegre** Escritório: tel. (51) 3327-2850, fax (51) 3227-2855; Representante: Print Sul Veículos de Comunicação Ltda., telefax (51) 3328-1344/3823/4954, e-mail: ricardo@printsul.com.br Multimeios Representações Comerciais, tel.(51) 3328-1271, e-mail: multimeiorepco@uol.com.br **Recife** MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax (81) 3327-1597, e-mail: multirevistas@uol.com.br **Ribeirão Preto** tel. (16) 3964-5516, fax (16) 632-0660, e-mail: achrisostomo@abril.com.br **Rio de Janeiro** pabx (21) 2546-8282, fax (21) 2546-8253 **Salvador** AGMN Consultoria Public. e Representação, tel.(71) 3341-4992/1765/9824/9827, fax: (71) 3341-4996, e-mail: abrilagm@uol.com.br **Vitória** tel. ZMR - Zambra Marketing Representações, tel. (27) 3315-6952, e-mail: samuelzambrano@intervip.com.br

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL: Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Veja Regionais **Negócios:** Exame, Você S/A **Consumo/Comportamento: Núcleo Consumo:** Boa Forma, Elle, Estilo, Manequim **Núcleo Comportamento:** Claudia, No[illegible] **Núcleo Bem-Estar:** Bons Fluidos, Saúde!, Vida Simples **Turismo/Tecnologia: Núcleo Turismo:** Guias Quatro Rodas, National Geographic, Viagem e Turismo **Núcleo Homem:** Placar, Playboy, Quatro Rodas, Vip **Núcleo Tecnologia:** Info, Info Canal e In[illegible] Corporate **Cultura/Jovem: Núcleo Jovem:** Bizz, Capricho, Flashback, Mundo Estranho, Superinteressante, Supersurf **Núcleo Infantil:** Atividades, Disney, Recreio **Núcleo Cultura:** Almanaque Abril, Guia do Estudante, Aventuras na História **Casa/Semana[illegible] Núcleo Casa e Construção:** Arquitetura e Construção, Casa Claudia, Claudia Cozin[illegible] **Núcleo Celebridades:** Contigo! **Núcleo Semanais:** Ana Maria, Faça e Venda, Min[illegible] Novela, Tititi, Viva! Mais **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 6, nº 307, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional. Código DINAP - **12788/1.**

Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112
Demais localidades: 0800-704-2112 www.abrilsac.com
Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121
Demais localidades: 0800-701-2828 www.assineabril.com.br

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.
Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, São Paulo, SP

IVC FIPP

Abril

Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Vice-Presidentes: Deborah Wright, Eliane Lustosa, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini
www.abril.com.br

PASSATEMPO
Ilustração ALEXANDER
ENIGMA
Descubra o nome dos ciclistas.
O capacete de Luiz é da mesma cor que a bike de Miguel.
Fábio não é o último na corrida.
Alex tem um calção da mesma cor que o seu capacete.
A camiseta de Fábio é da mesma cor que a bicicleta de Carlos.
Carlos está atrás de Miguel e na frente de Luiz.
O capacete de Carlos é da cor da camiseta de Fábio.
Miguel tem um capacete da cor de sua bike.
Resposta na página 42.
E
D
A
B
C

CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

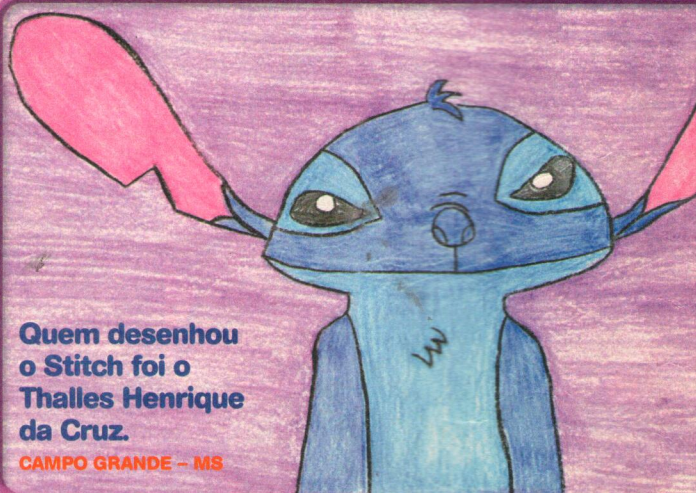
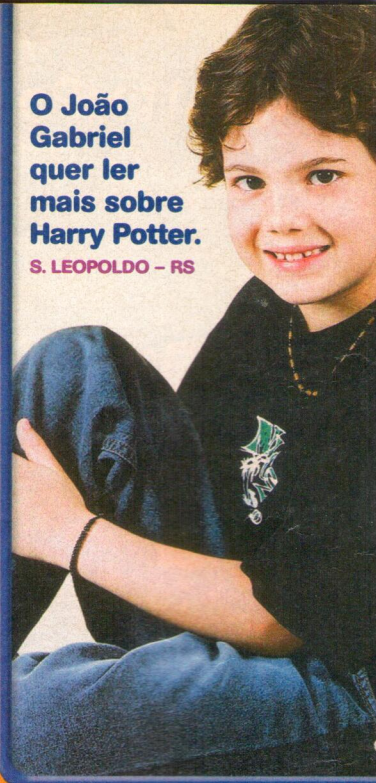
E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

Oi! Adoro ler as reportagens que saem na seção *Bichos*. Eu me interesso muito por animais, pois quero ser biólogo. Sugiro uma matéria sobre os gaviões.

RENATO LUCAS CARVALHO
TABOÃO DA SERRA – SP

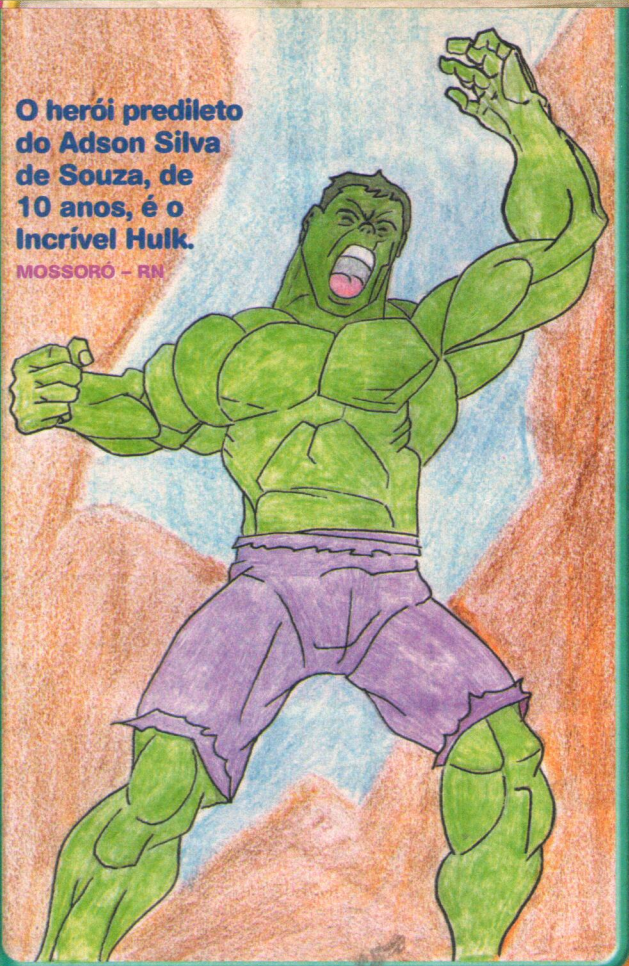
O Filipe Simões Marques caprichou no seu desenho do Yu-Gi-Oh.
PORTO ALEGRE – RS

O João Gabriel quer ler mais sobre Harry Potter.
S. LEOPOLDO – RS

O Gabriel Sevilhiano fez um divertido desenho do Scooby-Doo.
SOROCABA – SP

Quem desenhou o Stitch foi o Thalles Henrique da Cruz.
CAMPO GRANDE – MS

Este é o desenho do Bruno L. Rocamora, de 10 anos.
CAMPINAS – SP

A Michelle Melo Cavalcante adora o passatempo Cadê?
PAULO AFONSO – BA

O herói predileto do Adson Silva de Souza, de 10 anos, é o Incrível Hulk.
MOSSORÓ – RN

Nova mensagem
Para: recreio.abril@atleitor.com.br

Sugiro uma matéria sobre o ornitorrinco.
Diego P. Seixas
SÃO PAULO – SP

Adoro ler as novidades sobre filmes. Peço que falem mais sobre o corpo humano.
Ricardo, 9 anos
MIGUELÓPOLIS – SP

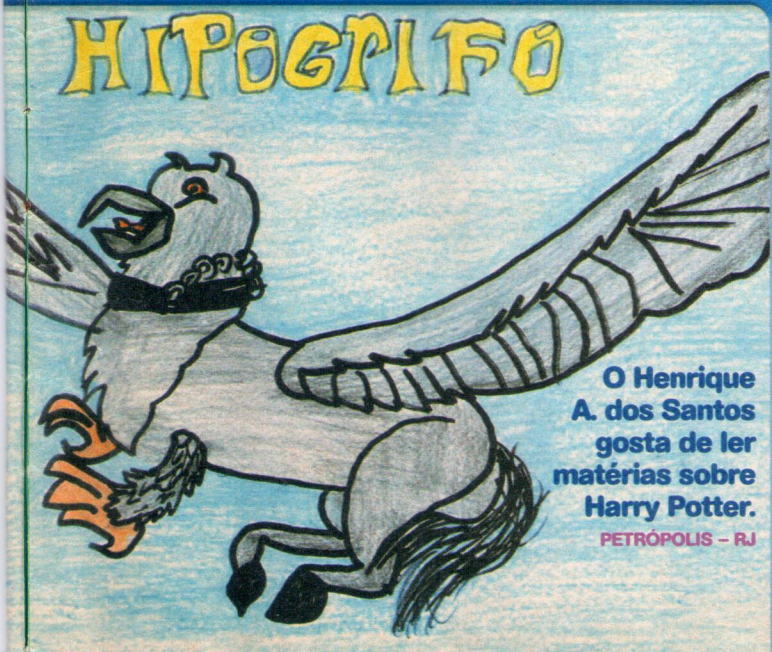
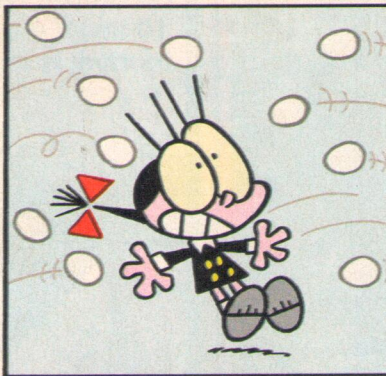
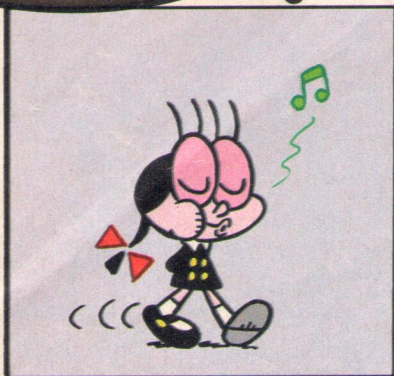
Pessoal, gostaria que vocês pubicassem uma matéria completa sobre os X-Men.
Suelena Monteiro, 13 anos

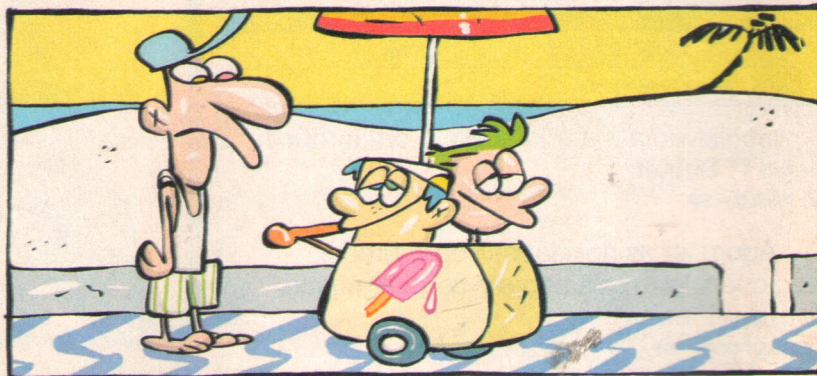
Eu me amarro nas piadas e nos testes da RECREIO!
EDER FELIPE SOUZA
SÃO PAULO – SP

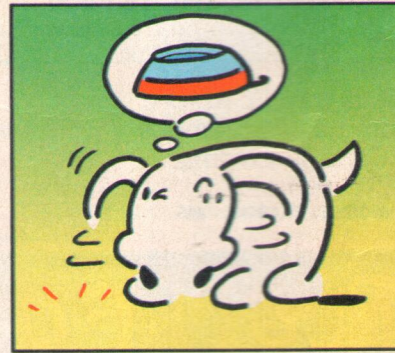
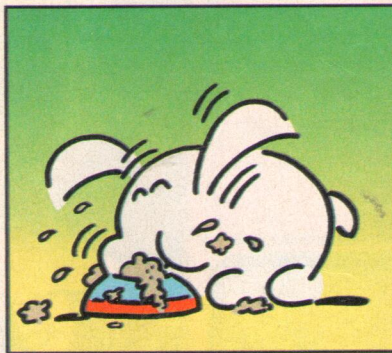
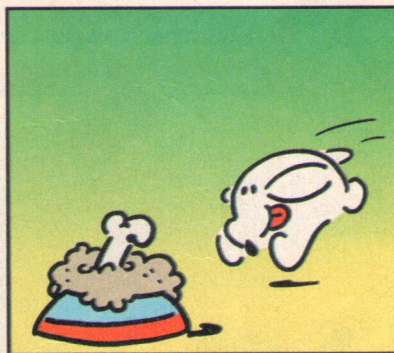
Sugiro que vocês publiquem mais vezes dicas para Playstation 1.
DIONÍSIO RUIS
SÃO CAETANO DO SUL – SP

Sou fã da RECREIO e adoro os passatempos *Cadê?* e *Enigma*.
JOÃO GABRIEL, 9 ANOS
MONTES CLAROS – MG

A Júlia Stalliviere pede matérias sobre balé.
CAXIAS DO SUL – RS

O Henrique A. dos Santos gosta de ler matérias sobre Harry Potter.
PETRÓPOLIS – RJ

Anabel — por Lancast

© 2006 Lancast

Animatiras — por Jean Galvão

© Editora Abril S.A.

Gordura — por Verde

© Verde

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Páginas 22 e 23

Página 37

Página 39

A ▸ FÁBIO
B ▸ ALEX
C ▸ MIGUEL
D ▸ CARLOS
E ▸ LUIZ

campanha
Liga dos super-heróis Mr. Pritt
Pritt
Você que é superesperto, super-radical, super em tudo, agora pode virar super-herói.
Você pode virar super-herói de uma história em quadrinhos publicada na revista Recreio e ainda ganhar: 1 ano de escola paga*, 1 computador com 1 impressora e 1 ano de revista Recreio. Serão 10 premiados.
Te vejo no www.pritt.com.br
RECREIO
Pulseira dupla face
Capa invisível
Participar é muito fácil. Compre um produto Pritt, preencha o cupom que você encontra nos pontos-de-venda, com todos os dados e envie-o em uma carta até 21/4/06 para Campanha Liga dos super-heróis Mr. Pritt, CEP 05979-960 São Paulo – SP. A cada carta, participação pelo telefone ou pelo site, você ganha um Título de Capitalização para concorrer pela Loteria Federal em: 28/1 - 3 sorteados, 25/2 - 3 sorteados, 25/3 - 3 sorteados e 29/4/06 - 1 sorteado. Serão 10 premiados. Campanha válida de 2/1/06 a 29/4/06, com inscrições até 21/4/06 por carta ou até 28/4/06 pelo tel.: 0800 701 3187 ou pelo site www.pritt.com.br. Sorteios lastreados por Títulos de Capitalização da APLUB Capitalização S.A. Processo SUSEP nº 10.004564/99-51. Consulte o regulamento completo no site www.pritt.com.br.
*O prêmio será pago em dinheiro.
Cinto multiuso
Botas aderentes
Henkel